

Howell



CPAC

n. 4

1971 C. P. A. C. 1971

1971 Set 4 Septiembre-October 1971

Revista dedicada por Pablo José Sánchez

EDITOR Luis Iglesias García Valencia

CONSEJO ASESOR con David Echeburúa

REACTOR Oscar González Fernández  
José Ramón Lagos Aguilar

REGISTRACION: P. José Javier Peña Rosa

SECRETARÍA DE REDACCIÓN Virginia Tortosa

COLABORADORES P. González Ruiz, Pedro Arce, Pat. Sestun  
D. Fernández, Pablo José Sánchez, Eusebio, Leonardo De  
Pineda



# CONTENIDO

	Pág.
<b>EDITORIAL</b> .....	(3)
<b>LEARN ITES</b> .....	(7)
<b>PROBLEMAS</b> .....	(8)
<b>LOS GRÁFICOS</b> .....	(8)
<b>PROBABILIDAD</b> .....	(13)
<b>EL ROL</b> .....	(13)
<b>BOLEA DE ANIDORAL</b> .....	(23)
<b>SUPLEMENTO FOLIO</b> .....	(23)
<b>THE LAST PLATE</b> .....	(23)
<b>CONDICIONES</b> .....	(23)
<b>OTROS CLUBS</b> .....	(23)
<b>ENTREVISTA</b> .....	(23)

# EDITORIAL

Amigos Amatecurras,

De nuevo, tras el verano veraniego, estamos aquí. Esta vez, por fin ajustados a los meses del año como podéis ver, esta CEN es mejor que el anterior. En ésta, al reducir el tamaño de la letra, podemos incluir nuevas secciones que, hasta ahora, no nos habíamos querido en el círculo. Esperamos que os guste.

Estamos maravillados por la gran cantidad de colaboraciones que hemos recibido últimamente, al estar aquí, pronto haremos, entre todos, del CEN, un factor más importante de España, aunque puede parecer que a quien esto no le gusta... Pero para eso hay que tener mucho talento.

Se ofrecen a continuación la tarifa sujeta a los pagos del CEN, por su parte de vosotros (para insertar algún

	1 TERCERA	2 CUARTA	3 QUINTA
1/4 DE PAGINA	500 ptas.	1000 ptas.	1750 ptas.
1/2 PAGINA	1000 ptas.	2000 ptas.	3500 ptas.
1 PAGINA	2000 ptas.	4000 ptas.	7000 ptas.
COMPLETADA	3000 ptas.	6000 ptas.	10000 ptas.

Y bueno, de momento, nada más hasta noviembre...

Luis Ignacio García



**¿Cómo es posible que no  
formes parte del mejor club de  
programadores de aventuras y  
aventureros en general?**

*Solucionalo. Escribe rapidamente a:*

**C.P.A.C.**

**C/ Colombia 3, 1-C**

**28320 Pinto - MADRID -**

*- Enviando el cupon de la pagina  
de al lado y recibiras mas  
informacion.*

# REVISTA

Según nuestras ventas, éstas son las diez mejores revistas.

- |     |                   |     |                    |
|-----|-------------------|-----|--------------------|
| 18. | El Libro Negro    | 28. | El ojo del diablo  |
| 26. | Jack Tracy        | 48. | 0 - 37             |
| 38. | La Escalada       | 68. | Chase the Hellfire |
| 72. | La sala del trono | 84. | Jack the Ape       |

7 95... Arkana Jesse 110 600 100... Toplas Sgredo

Como podéis ver, hay de todo. En el número 8 se introduce JACK THE APE, el que habrá estado bastante a pesar de ser un programa bastante antiguo aunque bueno. En el 1 tenemos a EL LIBRO NEGRO, el clásico libro de aventuras, programado por Francisco Javier Barón, a quien entrevistamos en este número.

Ya sabéis, como hemos expuesto, nosotros nos ocupamos de programas de cualquier ordenador, no sólo SPECTRA y lo más avanzado convencional, también CPC, a veces gráficos pero por favor, nada de preguntas por la palabra a utilizar: arcade.

La redacción

# L

Bueno, queridos y queridas, lectores visitantes que leáis desaparamentando esta sección. Se acaba la semana. Ha llegado la hora de hacer gráficos de verdad. Ha llegado la hora de pasar...

## DEL TEXTO AL PIXEL

En el pasado EPAC corríamos (por el momento, el caso de los lectores. De todas formas, si queréis que habléis más del tema, si queréis que habléis de instrucciones, ropajes, edificios, de árboles o animales, escribir a mi dirección: [pedro@epac.es](mailto:pedro@epac.es), y, si hay mucha demanda, atenderé vuestras peticiones.

Bueno, el caso es que ahora el gráfico, también es lo mismo: una función que le notificación a él y al programador, desde esperar a dejarse la vista haciendo gráficos y más gráficos basados en los textos que tanto sudores le han costado.

Por lo general es muy fácil hacer los gráficos que dibujar los textos. En muchas ocasiones, los programadores de una ventana piden a un dibujante encargado que les haga los textos, y él les muestra los píxeles a la pantalla. Es muy fácil hacer los gráficos, pero también es más complicado a la hora de dibujar en líneas rectas determinadas, pero a la hora de dibujar líneas rectas.

- la resolución
- las atribuciones o colores
- la cantidad de memoria que se ha concedido al programador
- un largo etc. (XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX)

Como ya he dicho, no bastaría decir, y así por eso que voy a tratar el tema en profundidad. Solo explicar brevemente el PROBLEMA que representan las atribuciones

En cada cuadrado de 4 x 5 pixels (puntos) <sup>110</sup> puedes utilizar dos colores a elegir entre una paleta de 8.

CPD - 11



**Pixel o Píxel**  
 Cada uno de los puntos de dibujo de una imagen digitalizada se llama píxel y cada píxel puede tener un color. En este caso, el color de cada píxel se define por un número de 0 a 7.

**COLORES**  
 0 1 2 3 4 5 6 7

Esto puede dar problemas si queremos hacer gráficos muy detallados a la vez. Hay tres métodos para solucionar el problema de los atributos a color:

- 1º-Hacer gráficos en blanco y negro, con lo que se consigue más detalle.
- 2º-Hacer gráficos en colores, pero muy separados unos de otros para que no se mezclen.
- 3º-Hacer gráficos a todo color. Lo más difícil, caro y torpe de los tres (lo que suele usar yo).

**NOTA:** Cuando digo en blanco y negro, no me refiero sólo a esos colores. Me refiero a cualquier gráfico que utilices un color de papel fijo y otro de tinta fija.



Desde el inicio del movimiento de base de Maseras, ahora es presento un nuevo amigo.

Debata sobre que tipo de grafico pedianza en cada uno de estos juegos

- Jabato
- El ojo del dragon
- La masticación
- Joke the rigger
- La sala del teatro
- Los templos sagrados
- Pafnia

Entrega la respuesta con una tarjeta que indique vuestros datos personales al apartado 48000000 de Andorra, y enviádsela un viaje para tres personas -ninguna parte no, en serio- En el próximo número doy la solución

Y ahora, como veo que no heera tenido suficiente, vengo a hablar de otro tema que considero especialmente interesante en el mundo que ya he dado a L'Asse "COMUNICACION ASOCIADA". No tiene nada que ver con el convencionalismo, volveré al grafico de L'Asse

Este grafico, que se debe interpretar invertido, aunque sea raro, consiste en que los graficos hechos con el PPA... Figuras hechos con el PPA 8 veces se repiten, pero, por favor, comparad la figura 2 con la 3. En la foto se nota que es un dibujo del PPA, porque los sombreados están rodeados por una línea

(FIG 2)



(FIG 3)



Ahora decidme, con la mano en el corazón y los  
pies sobre la tierra ¿No es más bonito el tres, aunque  
exija más tacto por tener que hacer líneas que sólo se  
hacen sobre el que dice NO en la carta. La carta ha  
estado a muchas personas, y una más no es nada.

Recibe reflexionad sobre el tema, ahora que las  
vacaciones "de verano" de muchos, las fiestas con  
diversas vacaciones.

Espero una vez más en el momento de siempre en  
la página de cualquier cosa, creo que me explico más y te  
eres más listo que yo, y quieres llevar la cuenta, no  
quieres sentirte gélido o frío de los que te quieren  
significar, o solamente quieres conocer a una situación  
basta de gente que pide y se da promesa. ¡¡¡¡¡  
condenado!

Pablo Jordi Alenza  
C/ Colón nº 52, 3º B  
08004 BARCELONA

Qué falta hace tan poco de no decirlo. E incluso  
Carmen Vico, y no se le ha dicho. Bueno, no  
sabes.

Pablo Jordi Alenza

La fiesta de la cruz



Infortunadamente ya acabaron las vacaciones, y  
debemos continuar estudiando a ciego. Para intentar  
político, asegure sólo sea un poco, continuamos hablando  
de los PSI's. Antes de continuar, he de pedirles disculpas  
por despedirme, en el CPAC número tres, desde Loren, en  
lugar de hacerlo desde Rivadavia.

Continuamos programando a número ciego. En este  
caso, tenemos su tabla de respuestas particular, y  
su movimiento (no de las dos tablas de procesos del  
personaje, lo usamos para definirlo como su voluntaria-  
mente la tabla de respuestas, pero de un personaje-  
introducciones entonces primer

#### ENCUESTA

- \* \* \* RES (Tabla del Ciego)  
PAPAS  
MISMAE ( No usamos ni jota )  
DAME
  
- \* \* \* RES ( Te venista )
  
- .. .. MISMAE ( respuesta mejor )  
DAME

#### RESPUESTAS

ENCIA CERO DAME DE LA CUAL CPAC Número 21  
ENCIAE E  
DAME

Leiga síla nokkvað er innifalið í þróun X  
 X í þessum tilvikum er það að tryggja  
 að þetta sé gætt af okkur. Þetta er  
 "Gætt af okkur" og þetta er það sem  
 er gætt af okkur.

Þetta er það sem þú þarft að gæta af  
 í þessum tilvikum:

```

MÓDEL - 1000 12
MÓDEL ( 1000 12 )
MÓDEL 12
MÓDEL
  
```

```

MÓDEL - 1000 12
MÓDEL ( 1000 12 )
MÓDEL 12
MÓDEL
  
```

Y er þetta þetta

!

```

* * MÓDEL 12
MÓDEL 12
  
```

```

* * MÓDEL 12
MÓDEL 12
  
```

```

* * MÓDEL 12
MÓDEL 12
MÓDEL 12
MÓDEL 12
  
```

Þetta er það sem þú þarft að gæta af  
 í þessum tilvikum. Þetta er það sem  
 er gætt af okkur. Þetta er það sem  
 er gætt af okkur.

\* \* DC 11 30  
DINO 13  
RINGS 11 1

\* \* EQ 11 30  
DIN 13

\* \* LT 11 30  
RINGS 13  
PLUS 11 1

\* \* EQ 11 30  
DINO 13

El uso de este programa de la localidad 28 a la 30  
que es un ejemplo muy sencillo, no es necesario  
complicarlo más, aunque es posible, y bastante fácil. En  
el caso más complicado se necesita un programa. Luego  
pueden añadir cualquier número de factores, si se de día o de  
noche en la forma de un determinado objeto, si se  
había a su cargo XXXXX, y todos los que quedan  
seguirán.

Como, caso que, de acuerdo a este es necesario  
de saber desde la última hora --

Siempre

# El Rol

(Dr. Fuchs)

Como sucede en hábitos, el mejor modo de aprender el rol es con la práctica, pero como sucede en hábitos hábitos, es difícil que lleguemos a jugar una partida si no tenemos cierta idea previa para ayudarnos a decidirnos por comprar el juego, o a participar en el de un amigo.

Así pues, será bueno que hagamos unas cuantas "prácticas", aunque sea a través de la lectura de estas líneas. Conocemos pues con un ejemplo simple algunas que estamos ya participando en una partida, sentados alrededor de una mesa, con un grupo de colegas, que están, inevitablemente, nuestros queridos amigos A. T. y B. El juego que elegimos no es lo más importante, pero vamos a suponer que estamos jugando algo sobre estructuras especiales.

El libro es el que hace de Bunker comienza describiendo la situación: "Dios dos guerreros precolombianos de la Tercera Dinastía en busca de aventuras por la Tierra de Mar. Están dentro de una laberinto particular, formado de series curvas y multiformes, algunas con tentáculos, otras con escamas, así se ve hábilmente visto, y hábilmente nuestra parte de juego de Bunker mientras en el escenario había un mar de aparentemente obsesión pero de increíble agilidad".

(Este escenario en juego toda una serie de posibilidades, como ocurre con las reglas del juego, etc, pero vamos a improvisar.)

Habla B:

-Mi porroja busca con la mirada a ver si encuentra una tierra bien proporcional.

Contesta X, el Beater:

- No encuentra ninguna tierra, pero al verlos cerca del agua ignora ninguna de ellas se parece bastante a ti, ahora tira el dolo.

Él tira el dolo, da 6 cartas, y dice un 21.

Él dice: Solo sacaste un 2, como se has fijado a B, re descubres nada con tu faja curada. Te toca, B.

Él dice: Como mi porroja se encuentra con un número? posee varios tentáculos en lugar de brazos, y él se agita para hacerse notar por alguna señalada.

Claro que Y y Z están esperando en lugar.

El Beater, X, responde: Tira tu dolo. Él lo tira y saca un 20.

Él sigue: Como has pasado de cinco, juegas que una vez más de te acordar. Habla con ella y de él que te viene a otro guerrero proporcional en la taberna.

Él dice: Ya el tanto como sabe el espectáculo para elegir el mejor y estar, porque el juego de ya se abre.

Él responde: Al saber, al ser hecho que actual se escapa entre los pliegues de su carne graciosa, y evoluciona a suficiente.

E dice: "Yo veo la salida, y no precipito a saltar a su resaca."

E: "Necesario como no has mencionado sus intereses, ningún arma, el único certante se entrega a ti también entre las riñas y el jolgorio del público."

E: "Intento sacar mi arma láser del bolsillo para disparar."

E: "Tira tu dado" y lo hace, pero solo obtiene un 41.

E sigue: "Lo siento, pero no puedes sacar tu pistola y escapar sin poder respirar."

E: "Yo también intento sacar la pistola" (Tira su dado, pero solo un 11)

E: "Necesario" Yo también estoy destruido por la gracia del ser del administrador."

Final, como había visto, tanto E como E no tuvieron éxito sacando en su primera partida, pero a nosotros nos sirve para jugar los siguientes elementos.

1) E y E tuvieron que elegir qué personajes iban a representar antes de empezar el juego, ¿un estudiante?

11) E pudo haber esperado otro sistema para volver a su colega propiamente deparado de que dijeran las reglas sobre otro sistema. Los estudiantes. Por supuesto, podría haber usado sus <sup>1000</sup> para haber sacado la pistola antes de lanzar el dado, y lo mismo pudo hacer Y.



11) Cualquier discusión sobre las reglas de la  
los votaciones pueden ser de cualquier porque se  
respaldan en exclusiva conforme al libro de  
instrucciones de no dice nada sobre el hecho  
que se desea aplicarse en el Libro

Por lo que espero que haya sido bastante en el  
proceso (PAC) aseguramos teniendo de guarentes  
propiedades de lo que exige la acción de

P. Sánchez, el presidente

# BOLSA DE AVENCURAS

Desafortunadamente, no hemos recibido nuevas aventuras para la bolsa de premios debido al LIBRO NEGRO, puesto que ya ha terminado el concurso de AD. De recordarnos las que tenemos, todas para ustedes.

AVENTURA 1 ..... Sir Sagfrid ..... (300 pias.)  
Programada por Neil Barrett. Tema medieval.

AVENTURA 2 ..... Queen the Haffling ..... (300 pias.)  
Programada por Neil Barrett. Poesía a la piedra.

AVENTURA 3 ..... D - 37 ..... (300 pias.)  
Programada por Redrock. Argumento futuro.

AVENTURA 4 ..... Nick Tracy ..... (300 pias.)  
Programada por Neil Barrett. Encuentro a H. Haffling.

AVENTURA 5 ..... La detección ..... (400 pias.)  
Programada por Pablo José Arias. Escapa de Turis. 1988.

AVENTURA 6 ..... What was that? ..... (300 pias.)  
Programada por Fran Forcell. Tema futurista argumental.

AVENTURA 7 ..... El libro negro ..... (300 pias.)  
Programada por Fran Forcell. Encuentro al Libro Negro.

AVENTURA 8 ..... The crawling horror ..... (300 pias.)  
Programada por Fran Forcell. Historia personal de Arria.

AVENTURA 9 ..... Arria ..... (300 pias.)  
Programada por Fran Forcell. Escapa de una Arria española.

AVENTURA 10 ..... Lord ..... (300 pias.)  
Programada por Francisco Sánchez. Redacción con error.

AVENTURA 11 ..... El día después ..... (300 pias.)

# Simplemente Rol

Esta semana empezaba el mundo del anterior con el ver que el sistema de Rol se ha recuperado lo suficiente para volver a ser. Como es interesante original era reformar sobre las novedades que se van presentando en el mundo este, pasare directamente a esto, y dejemos al Sr F. Comas que se ocupa de la otra cara de la moneda. Como tampoco me he acercado al citado colaborador del OYC, espero a que se ponga en contacto conmigo.

Aparte como estoy de variaciones bajas de la civilización, tampoco estoy muy al tanto de lo último, pero como para el próximo número ya está de OYE, en la "city", diré algo más cuando desaparezca de la vida las últimas noticias con la aparición de un juego todo en español. La línea sujeta en la zona y con un título es difícil imaginar de que iba otra novedad en la aparición de Pathfinder 400, un juego futurista de guerra con unas características nuevas a parte de jugar en la versión en inglés, pero la aparición del juego en castellano hizo que lo deseara de traducir. Aunque espero en inglés a Pathfinder II. Aparte de venir, de poco más de él, pero hay gente que se faja con él como hasta. Después de esta pequeña cosa, paso a lo que prometí hace ya varias semanas.

Finalmente llegó el juego de fantasía medieval. Después de varias semanas muy buenas y desorientadas que describen el mundo de fantasía, donde transcurrir el juego, aunque también puedes jugar desde que quieras. Después de un momento IPOL que añade más reglas y detalles, pero, OYE, que el RG básico es totalmente operativo por el caso. Hay 3 maneras de aprender la regla: directa, desde los textos; espiritual, mediante el mundo espiritual, y heterocaria, mediante el mundo del OYE.

Los personajes son muy reales y el combate casi perfecto (con sus meritos y las reglas del RIA). Los misiones (casi) todos con explicación de reglas: detras de juego de un desarrollo atractivo. Las reglas recogidas con todas las mejoras del juego. Se de Chomus, los misiones de la Flota de Chroffe, así que no te gasta uno, es con seguro que otro también. El sistema de juego es igual pero más desarrollado en R2. Hay mucho: Tarea diversa pero todo magia, combates singulares, mucha variedad de rasas, etc. (Tiene hasta arena para estar)

D&D (Burgos) a Dregos, y el resto: Juego de fantasía medieval. La versión básica es como un juego para un jugador. El plato fuerte es el resto (Adventures D&D) la trama paga es que está en inglés y sin vistas de traducción. La documentación es más larga que El Quijote y la regente juntos. El AD&D consta de 3 libros, uno para los jugadores, y los otros dos para el Master. Es el juego básico. Después tienes una cantidad inagotable de add-ons desde el calendario de magia hasta la serie de Aventuras. Uno de los mejores posibles es el de la Dregos, que sigue adicionado a los libros con los Mestres, hechizos, aventuras (forma parte del material disponible, claro, en inglés)

El sistema de juego es simple a más no poder. Los personajes vienen 7 características normalmente determinadas por D6, un honor class (clases), sus puntos (puntos de vida) y peso (en los combates se resuelve con un solo D20, y aparte hay tiradas de porcentaje (100% recordado para profesiones específicas como ladro, etc)

Estos niveles y puntos de experiencia que permiten avanzar de nivel y, consecuentemente, mejorar la corpora de tu personaje cuando has visto venir a un Chroff de nivel 1 a nivel de un gólibu conoce la

## Multiplidat de algunos juegos :

La excelencia del libro es una verdadera joya. Tiene dadas pinturas al óleo en su interior, edición de 188-aa y aplicaciones. El resto del juego es incomparable. Los argumentos o ideología de su personaje es de lo mejor que he visto, pero el sistema de juego es demasiado simple y rígido. Los personajes no pueden aprender habilidades nuevas a su profesión. (un mago no puede abrir cerraduras, etc) cuando en la realidad es totalmente diferente. Pero claro que debe estar así. aprender estas cosas pero no restringirlas por completo. Hay gente que no piensa como yo, pero hay gente para todo. Por cierto, todo lo que he dicho es sobre el G&G. El G&G básico sólo vale la pena si eres un superhéroe en inglés, y no sabe inglés. El G&G si otro idioma donde pueda ser traducido.

Si te gusta un juego simple con infinitas posibilidades y diversas otras ideas jugadas, pero si prefieres algo más complejo. (y obviamente un mundo con complejidad, dedicado a otro juego.

**AUXILIAR:** Juego español con temas españoles desarrollado en España. La base del juego es la sociedad medieval española. Es muy bueno y simple, sobre todo porque juega en un lugar que conozco que siempre es un mundo. (Pueden jugar en G&G o en Tierra Media en el G&G). El sistema de juego es muy parecido al G&G con personajes, experiencias, puntos negativos, etc. La magia es muy sencilla con personajes tipo bruja, magos, etc., y algunas y técnicas para magia sencilla del tipo del personaje que se encuentra en otro plano social y diferentes de esos.

Las restricciones medievales por el nivel social están muy bien resueltas. El sistema es sencillo, pero creíble y atractivo. La magia es buena tanto con hechizos variados y de efecto sorprendente. (tanto).

filas de amor e invocación de dioses hasta mediciones y cosas de ojo

El temario incluye temas muy variados de nuestra etología: Baños, haldas, gringos y hasta la Santa Compaña, recordad el bosque maldito, la película de Alfredo Landa, la pena se acordaba sólo de panadería. También se incluyen en el libro algunas sobre la Edad Media y conexas, así como tres aventuras ya hechas.

El libro pertenece de la encuadernación de Joe Internacional, que se vive enseguida, pero las ilustraciones interiores son motivos medievales muy interesantes. En la primera versión hay unas cuantas gortas sobre historias que fueron corregidas en una revista de foli, pero supongo que en la segunda edición se habrá arreglado o se arreglará. Hace dos o tres meses salió el primer número (aventuras ya hechas y suscitó bastante expectación de amigos del que sólo se conoce el nombre, Lúcio, una tia que hizo algo más).

Al ser un juego reciente, carece de mucho apoyo de artículos y gente que juege pero poco a poco será cubierto (y espero ediciones porque el juego está realmente bien).

Analisis Como no se que se encontrará al volver de vacaciones, no adelanto nada sobre el contenido de el siguiente número. Te parece

Franz Pérez Arce

# The Lost Flame

El secreto acabó en National, y con él se fueron los bucos en la patinanca china, o en el fono del castillo, que eran las razones, para se tenía la compañía de papeles, tiberinas, y lomas verdes. De nuevo, el servicio frío se apoderaba de la región.

Tras una helada noche, que en realidad no lo fue tanto en el castillo, hacer I de Nacional convino a un negocio una brillantez nueva: iban a ser palmas de un hotel. El rey pasó todo el día pensando en el que sería el negocio de la compra: *Wah Wah Wah, Wah Wah Wah*, decía al viento. Hacer I de Nacional, se iban a irse porque no se podía reproducir, a ver cómo se a encontrar un remedio de seras con él, y encara, fuera.

Para celebrar, el rey organizó una fiesta con manjares semejantes a los de su hotel con un partido de fútbol. Para ello, tuvo que preparar cosas a varias partes de redondas cubanas, para todavía no se han inventado allí las pelotas. En el partido, ganó la corte por 300 a 20. Después se hizo una una, pero fueron eliminados. Los datos fueron: I. Cuando el rey lo sabía, y se alquilo regresaron al castillo tanta cartas y cartas. Dinos de preguntas. Preguntas sobre

## NICE INNY

D. Antonio Paredes Ruiz, desde la corona, nos pregunta que qué puede hacer para poder salir del despacho. Yo se algo preguntando para que pueda el comando estar en las ventanillas, para recibiendo en una ventanilla, se da como hacerlo. Intenta también encontrar las cosas, que siempre se venden.

## LOS TEMPLOS SACRIFICIOS

A D. Rodríguez, D. Nitzwender, y donde fuera Tolimé, nos preguntan cómo pasar el jaguero de la primera parte la bajan a la trampa sin ningún objeto, pueden coger una estaca, con la que pueden atravesar el jaguero - T a D David Calatana, desde Buenos Aires, le dice que para poder coger la cuenta del Inca, tiene que usar o la red, o la piel de un animal, depende de la cantidad que tenga, de cinco o de dieciséis bits.

A San Antonio Nueva, se pregunta la clave de acceso. ~~correcto~~ Señora rupe descubriendo, un trazo que en las edificaciones del castillo El mono tenía. Las claves son que horadaban abriendo la primera parte, y se de otro manera.

con quito

A D. Antonio Fernández le contestamos que para poder abrir la alacena, debe llevar puesta una orejera que encontrara en un veteo azul, y para abrir la cerradura, te diré que en la alacena está la llave de la puerta de tu casa.

Y llegado aquí, nos despedimos hasta dentro de dos meses. Por cierto, queridos, que viciamente apenas recibamos cartas vuestra. Lo despoda de la verdad.



# COMENTARIOS

TRIPETA, Torpedo 7x3a  
CONSOLE, SPORT  
PROGRAMAR, Grupo de programación

PROGRAMAS EDITORABLES, PC  
CONSOLE EDITABLES, PC

## RESUMEN

Esta muestra trata sobre las propiedades de Torpedo en Nueva York. Su objetivo final es entrar en el mundo de la mafia. Para ello deberá tratar con negras, sicarios, etcétera, hasta conseguir entrar en la mansión Williams, donde vive un famoso capo del barrio. La mayor parte del juego transcurrirá en las actividades de Nueva York, cosas como el sexo, el dinero, etc.

## COMENTARIO

La aventura es una significante lograda, con cortas pero precisas descripciones, con gráficos, aunque sencillos y en tarjeta VGA, gráficos digitalizados, pero siendo realmente el tono de los PMS, la cosa cambia. Con bastante sencillez, con un vocabulario muy limitado (recuerda una o dos palabras, y basta así con la precisa palabra desconocida).

También tiene poco grado de aventura, para tener problemas muy difíciles, pronunciadamente repetitivos, y tiene todo el inicio de la aventura, en que es obligatorio "describir" la aventura.

Aun así es una edición afortunada, que puede incluso ser jugable, aunque sólo está disponible para PC, aunque que tampoco tienen los datos necesarios, porque no se pueden nada especial

#### EXHAUSTION

ORIGINALIDAD 7

APRECIACION 6

PIEA 8

GRAFICOS 4

ADICION 5

DIFICULTAD 8 5

VALORACION GLOBAL 7

## OTROS CLUBS

En esta sección que comienza en adelante en el número 4, vamos a analizar los otros clubs de aventuras que existen en nuestro país, y, como no, en la zona de la aventura Inglesa.

Para empezar, nos vamos obligados a analizar al club que más importancia tiene en nuestro país, y que más tiempo lleva dedicado en la zona de este aventurero: el CMAO (Club de Aventuras de Añi).

Este club posee un buen archivo editado por "Vipreca", con algunas secciones bastante buenas, pero en el fondo podríamos definirlo con su propio nombre: Club de Añi de hecho de tener algunas secciones que deberían estar en todos los fanzines, entre todas las colecciones de aventuras, que estuvieran presentes en los primeros números. Es tenido secciones muy originales, la del libro-juego, por ejemplo.

De todas de aventuras, con diez títulos, es una de las más grandes, aunque no todas sus aventuras como pasan en todos los clubs, son de una aceptable calidad.

Respecto a la zona de inscripción, no podemos más que creer que es considerable elevada, pero 1980 para este momento (como resultado, en consecuencia a esto, por mucho que los números estén hechos con impresión, y que, de vez en cuando, aparece en él Pedro Benítez).

En definitiva, nuestro opinión sobre el CMAO, es que no es tan buen club como se dice, y que está demasiado pegado a Añi.

ENCUESTA

NOMBRE: Club de Amateurs de RD

NOMBRE DE SOCIOS: 70 no nos lo ha dicho el director

ULTIMO FASCINE EDITADO: numero 12

REPRODUCCION DEL FASCINE: Si normal

CODICIA DE INSCRIPCION: Registrad 1500 P.M.

SECTOR: Juan Pardo Potos

DIRECCION: CAD Ayda 309 46000 YAGUAJAY

CALIFICACION:           D   C   B  
                                  A---B---C

A) FASCINE                    1111111111 (11)

B) CALIDAD SOCIONES       1111111111 (11)

C) R- EXISTENCIA-PRODIO   1111111111 (11)

D) CALIF GLOBAL            1111111111 (11)

EN EL PROBLEMA HIPOTICO El fascine "El Amateador"

\* Agradecemos que se nos retroceda la existencia de cualquier otro punto, o que no sea necesariamente correcto

# Entrevista

En esta Onda ofrecemos una serie de entrevistas a personajes de importancia para el mundo de la aventura. Y que mejor que comenzar entrevistando a Francisco Javier Ferriz, programador de TRAVEL INFO SUIT, que tiene el título de número 101 de aventuras.

Onda: ¿Cómo dab tu experiencia con el mundo de la aventura?

F. Ferriz: Después que estaba aburrido a casa, después de mi trabajo como "asistente de marketing" me pareció recordar que la primera vez que yo me aventuraba fue con ALICIA, un "travelboby" cuando en realidad yo estoy seguro de que se gastaron sus programas, pero durante horas atrás, en probabilidad en primer contacto con las aventuras convencionales. Me acordaba, ya en serio, me acordaba aventuras como WILDNESS 17, GIGANT MILK, MACHOOP... y en general todos los programas de estrategia, siempre incluidos.

Onda: ¿Qué dab el primer pensar que tuviste?

F. F. - El primero, y por cierto, el que algo estaba bien, según tengo ideas, fue un día que alguien me dio un pequeño "reportaje" en una revista. No podía muy bien el programa, a veces se equivocaban un par de detalles importantes, pero a mí me parecía la única posibilidad de hacer algo que sirviera para hacer mis cosas, y no con demasiada dificultad. Una aventura...

QNC- ¿T el primer ordenador?

F X N - El primer ordenador que tuve en régimen de propiedad (compartido con el hermano), fue un Spectravox 480, en noviembre del año 1984. Pero ya antes había tenido ocasión de probar otros, un T60-80, un VIC-80, un Spectravideo, y hasta un Tricom (versión pirata del Spectravox).

QNC- ¿Cómo ves el futuro de las aventuras en 6 bits en España?

F X N - Yo de futuro no sé nada, pero creo que llegará un momento en que todo de los 6 bits sea un recuerdo, más o menos romántico, como las cintas magnetofónicas o los discos de cera. Sólo espero que el cambio, por otra parte deseable, hacia los 16 bits, no produzca de la noche a la mañana partidas. Lo malo de todo esto es que en el proceso pueden perderse muchas cosas, porque no han llegado a ser producidas para 16 bits de todas formas. Creo firmemente que el sector de las aventuras conversacionales es el que "comerá" el sistema, antes del fin.

QNC- ¿Qué piensa de que AD haya puesto a la venta el 4er. precio DAD?

F X N - Creo que se está produciendo una especie de independencia colectiva: todos quieren conseguir el DAD pero nadie tiene dinero para adquirirlo, y si alguno tiene sus propios problemas no quiere impedir el progreso de esta cosa, el DAD es un bien inalienable para quien quiere lo quiere, pero despreciable para quien se puede adquirirlo. En estas condiciones el pirata podría surgir en cualquier momento. Si a AD les cuesta dos millones y medio, es evidente que hacer lo que hacen, con o con el interés. La solución de registrar a unos cuantos parece en principio buena, pero nada es tan fácil como ir a registrar a unos pocos.

CHAC- De todas las aventuras que has jugado, ¿cuál te ha gustado más?

P.L.M. - A parte de las mías (je je je) la aventura que más me ha gustado jugar es DRACULÁ. No es que sea un programa perfecto, pero sí tenía al menos todos los elementos para que me gustase bien: guión, argumento riguroso, pocas gráficas, tema de terror-buenos malos.

CHAC- ¿En qué aventura estás trabajando ahora?

P.L.M. - En YEAR ZERO SOFT estamos trabajando en varias proyectos; por lo parte, estoy a punto de acabar la segunda parte de nuestro gran mundo, y en breve saldrá THE KIBIBUS, de Benny Burdock. Pero tengo muchas otras cosas en cartera: TROBAC, con el mismo protagonista de EL LIPO NEGRO, y LOS DUEÑOS DE LA FUR FURACÉ. Trabajo de cualquier tipo nunca se falta, lo malo es que ¡el día solo tiene 24 horas!

CHAC- ¿Quieres medir algo que se te haya olvidado?

P.L.M. - Me gustaría agradecer sinceramente a todas aquellas personas colaborado de cualquier forma para que YEAR ZERO y su propio mundo sean conocidos en este planeta, y por la fama que se nos adjudica, llevar a cabo buena y pedir a todas las que por el momento colaboraron en nosotros, que algún honorífico en un futuro, y que en sus vidas se han disfrutado de nuestros programas, que se acuerden más.

Y aquí nos despedimos de Francisco Javier Rosell, y de vosotros. ¡Hasta el próximo CHAC!

LA LEY DEL FISCAL

¿En interés estratégico: los números agregados de  
OPAC? Solo una (sic)!

CIRCULO

Inicio de las secciones PRODUCCION, THE LOGS PLANT,  
CONSTRUCCION, MOJA DE ANTONIO y AUTORA.

PRECIO: 100 Pesos AGUERO

CIRCULO 1

Continuación de todas las secciones Comentario de C  
ESTACION

PRECIO: 100 Pesos.

CIRCULO 2

Inicio de la sección sobre los CRISTALES Comentario de  
SICR TRAC? de los Pines?

PRECIO: 100 Pesos.

CIRCULO 3

40 páginas tiradas de acuerdo tratado de EL BOLE  
DISPLAZANTE BOLE, comentario de CUBO conchas 24  
Pines?

PRECIO: 250 Pesos



(c) 1991 C.P.A.C.